

## Deshacerse de cartas

Hay un truquillo que te puede venir bien:

- Si crees tener un mínimo de 3 cartas bocabajo con el mismo número, puedes descartarlas al empezar tu turno y cambiarlas por la carta que acabas de robar (sí, así puedes tener menos cartas sobre la mesa). Eso sí: la carta nueva va bocabajo a tu zona y se te ha acabado el turno.



- Y si son cartas de acción, solo necesitas un mínimo de 2 cartas iguales para hacer el cambio



- Las cartas descartadas van directamente al mazo de descarte, como siempre.

**¡Ojo!** Si te equivocas (por ejemplo, porque no eran iguales del todo), tendrás que devolver todas esas cartas + la que robaste a tu zona, todas bocabajo, por listaken.

**Importante:** No todas las cartas salen la misma cantidad de veces.

## Cartas de acción

Las cartas negras son especiales y tienen habilidades que pueden cambiar la partida. Pero solo puedes usarlas si las robas del mazo de robo (no si las coges del descarte).

Cuando robas una carta de acción, debes anunciarla en voz alta si decides usarla, y después tirarla al descarte.

No puedes usarla y luego cambiarla por una carta de tu mesa o para asegurar cartas. Solo para hacer su efecto. Hay 3 cartas de acción en el juego:

### ESPIAR

Mira en secreto cualquier carta bocabajo, ya sea tuya o de otra persona (pero no del mazo de robo) y déjala bocabajo.



### INTERCAMBIAR

Cambia una de tus cartas bocabajo por una de otro jugador también bocabajo. ¡Pero no puedes tocar cartas aseguradas!



### TURNO DOBLE

¡Tras jugar tu carta de acción, tienes dos turnos adicionales ahora mismo! (Si, has leído bien, dos turnos completos para ti).



## Variantes de Juego

¿Jugáis con peques o queréis una partida más rápida?

**Probad el modo fácil:** en vez de jugar con 6 cartas, cada persona coloca solo 4 cartas boca abajo en su zona. También podéis jugar a 4 rondas en vez de 6 para agilizar la partida.

Así tenéis diferentes opciones de juego para todos los públicos y momentos.



Ilustraciones y diseños de Hans Sebastian Thomae.



© 2025 Ed. en Español SD Games  
c/Montsià 9-11 PL. Can Bernades  
08130 Sta. Perpètua de Mogoda - Barcelona, España  
info@playsdgames.com - www.playsdgames.com

Maquetación: Vitamina Disseny  
Editor: Toni Serradesanferm  
Director editorial: César Sánchez



3-8  
+10  
~30'

¿OS VÁIS A CREER LO QUE HA DESCRITO DE LA CARTA?

¡A VER SI SERÁ UNA PATRAÑA...!



# ARSCH MALLOW'S

Menos es más... dulce

## ¿Qué lleva este juego?

Dentro de la caja encontrarás **62 cartas** súper tostadas:

- 1 carta de valor -4
- 1 carta de valor -2
- 4 cartas de cada número del 0 al 7
- 8 cartas de cada número del 8 al 10
- 4 cartas de valor 11

**¡Algunas están más churruscadas que otras!**

Si te falta algún componente o te ha llegado defectuoso, escríbenos a [info@playsdgames.com](mailto:info@playsdgames.com) o a través de nuestra web [playsdgames.com](http://playsdgames.com).

## Objetivo del juego

¡Aquí no gana quien más tiene, sino quien menos suma!

Tu misión: conseguir los valores más bajos posibles. Intenta quedarte con las cartas de menor valor. Al final de cada ronda, suma los puntos de tus cartas: quien tenga la puntuación más baja gana esa ronda. Después de **6** rondas, quien tenga el total más bajo, ¡se lleva la victoria!

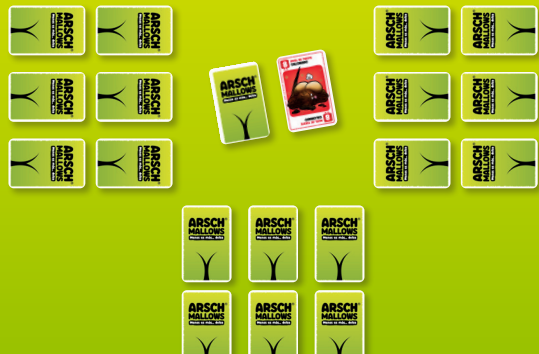


## Preparación

Barajad bien todas las cartas. Cada persona recibe 6 cartas que coloca delante suyo bocabajo, formando una cuadrícula de 3x2.

**¡Ojo! No se miran las cartas antes de colocarlas.**

Antes de empezar, cada jugador puede mirar una vez dos de sus propias cartas. Solo dos, ¡así que elegid bien! El resto de cartas se deja en el centro de la mesa como mazo de robo. Se voltea la primera carta y se deja al lado para formar el mazo de descarte.



**Importante:** A partir de aquí, nada de mover cartas ni volver a mirarlas. ¡Ya está todo cocinándose!

## ¿Cómo se juega?

Arschmallows se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza quien haya comido chuches más recientemente (¡sí, así de random!).

En tu turno, lo primero de todo, es hacer **una de estas dos cosas**:

- 1 Robar una carta del mazo de robo (la puedes mirar).
- 2 Robar la carta visible del mazo de descarte.

**1 Si optas por robar del mazo de robo**, puedes hacer una de las siguientes 3 opciones:

### Opción A: Intercambiar.

Cambias la carta robada (sin mostrarla) por una de tus cartas boca abajo. La carta que saques de tu zona va al descarte, pero boca arriba. Así todos verán qué carta has soltado.

### Opción B: Rechazar.

¿No te gusta la carta que has robado? La pones directamente en el descarte sin usarla, pero... como penalización, debes girar una de tus cartas boca abajo y dejarla visible (esa ya se queda fija para toda la ronda, y la llamaremos "asegurada").

### Opción C: ¡Es una carta de acción!

Si robas una carta de acción (color negro), puedes usarla inmediatamente, si te interesa. También puedes jugarla como en las opciones A o B.

**2 Si optas por robar la carta visible del mazo de descarte**, SOLO puedes usar la Opción A: Intercambiar.

Tras jugar tu turno (y colocar una carta en el descarte), le toca al siguiente.

### ¿Se acabó el mazo de robo?

Se baraja el descarte, se pone boca abajo como nuevo mazo de robo, y se descubre la primera carta para empezar un nuevo descarte.



## ¿Cómo termina la ronda?

Si al final de su turno, una persona cree que tiene la suma más baja de todas sus cartas, puede decir en voz alta:

**“¡Arschmallows!”**

Con eso, se da por terminada la ronda. A partir de ese momento, el resto de jugadores tiene un último turno antes de contar puntos.

La ronda también termina automáticamente si alguien ha dejado todas sus cartas boca arriba (es decir, ya están todas “aseguradas”).

¿Qué pasa si quien ha gritado “¡Arschmallows!” se ha equivocado? Si al contar puntos no tenía realmente el valor más bajo, se lleva una penalización: sus puntos de esta ronda se doblan. ¡Ouch!

**Pero hay una excepción:** Si termina la ronda con un total en negativo (por ejemplo -2), y otra persona consigue algo aún más bajo (por ejemplo, -3), no se le aplica el castigo.

La persona con más puntos acumulados, comenzará la próxima ronda.

## ¿Cómo se cuentan los puntos?

Cuando acaba la ronda, todos levantan sus cartas y se suman los valores (lo que llamamos “nivel de tueste” en el juego). Anota el total de cada persona.

Tras 6 rondas, quien tenga la menor puntuación total, gana la partida.